

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Maksud dan Tujuan.....	2
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1. Pengumpulan Data	5
1.5.2. Analisis Sistem.....	5
1.5.3. Perancangan Sistem	6
1.5.4. Pembangunan Perangkat Lunak.....	6
1.5.5. Pengujian Sistem.....	8
1.6. Sistematika Penulisan	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Pengenalan Alat Musik Gitar	11
2.1.1. Bagian-Bagian Gitar	11
2.1.2. Akord Gitar	13
2.2. Landasan Teori	14

2.2.1.	Multimedia.....	14
2.2.2.	<i>Augmented Reality</i>	14
2.2.3.	Unity	16
2.2.4.	Vuforia SDK.....	16
2.2.5.	Blender.....	17
2.2.6.	Adobe Photoshop CS 6.....	17
2.2.7.	Android	17
2.2.8.	Pemrograman Berbasis Objek.....	18
2.2.9.	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	20
2.2.10.	Data dan Informasi.....	23
2.2.11.	Metode Pengujian Sistem	25
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		27
3. 1.	Analisis Sistem.....	27
3.1.1.	Analisis Masalah.....	27
3.1.2.	Anlisis Materi.....	28
3.1.3.	Analisis Sistem yang berjalan.....	29
3.1.4.	Analisis sistem atau Aplikasi sejenis	30
3.1.5.	Analisis Arsitektur Sistem	33
3.1.6.2.	Pemodelan Objek 3D	35
3.2.	Perancangan Sistem.....	65
3.2.1.	Perancangan Struktur Menu.....	65
3.2.3.	Perancangan <i>Marker</i>	70
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		77
4. 1.	Implementasi.....	77
4. 1. 1.	Implementasi Perangkat Keras	77
4.1.2.	Implementasi Perangkat Lunak.....	78
4.1.3.	Implementasi <i>Class</i>	78
4.1.4.	Implementasi <i>Marker</i>	79
4.1.5.	Implementasi Aplikasi	82

4.1.6.	Implementasi Antarmuka.....	83
4.2.	Pengujian Sistem	89
4.2.1.	Rencana Pengujian.....	89
4.2.2.	Pengujian Beta	94
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		109
5.1.	Kesimpulan.....	109
5.2.	Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA		111